UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Strategi Pembelajaran

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Secara umum strategi mempunyai pengertian "*suatu garis besar haluan"*untuk bertindak dalam usaha mencapai ssaran yang telah ditentukan.[14] Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan siswa dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Strategi pembelajaran merupakan rencana pertemuan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran.[15] Strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu, artinya arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah untuk pencapaian tujuan, dengan demikian penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Oleh sebab itu sebelum menentukan strategi perlu dirumuskan tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya sebab tujuan adalah rohnya dalam implementasi suatu strategi.[16] Kem dalam Sanjaya menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara

[14]Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, 2006, hlm.5
[15]Wina Sanjaya, *Strategi Belajar Mengajar,*Kencana: Jakarta, 2008, hlm.26
[16]*Ibid*, hlm. 27

efektif dan efisien. Senada dengan pendapat tersebut, Dick and Carey dalam Sanjaya juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar kepada siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah bentuk sebuah pembelajaran yang terbayang dari awal sampai akhir yang disajikan dan didesain secara khusus oleh seorang guru didalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan dalam proses dalam pembelajaran guru bisa memilih pola pilihan, seperti memilih media, sumber belajar, dan lainnya termasuk strategi yang menarik untuk mendukung proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan bisa tercapai.

b. Strategi *Bowling* Kampus

Strategi *bowling* kampus merupakan alternatif dalam peninjauan ulang materi. Strategi ini memungkinkan guru untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah menguasai materi, dan bertugas menguatkan, menjelaskan, dan mengikhtisarkan poin-poin utamanya. Strategi *bowling* kampus merupakan salah satu strategi untuk meninjau ulang materi dengan cara adu kecepatan dalam menjawab pertanyaan dalam bentuk permainan. Siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajari dengan baik, dan memungkinkan siswa untuk berfikir tentang hal – hal yang telah mereka pelajari.

.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

c. Kelebihan dan kekurangan Strategi *Bowling* Kampus

Adapun kelebihan strategi *bowling* kampus adalah :

1. Dengan strategi belajar *bowling* kampus guru bisa mengontrol urutan dan keleluasaan materi pembelajaran, dengan demikian guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menguasi bahan pelajaran yang disampaikan.
2. Proses pembelajaran akan lebih menarik, sebab siswa tidak hanya mendengar, tetapi siswa juga beraktivitas.
3. Penerimaan terhadap perbedaan individu yang lebih besar.
4. Meningkatkan kerja sama, kepekaan dan toleransi.
5. Mudah diterapkan dan tidak mahal.

Kelemahan strategi *bowling* kampus adalah :

1. Banyak siswa tidak senang apabila disuruh bekerja sama dengan yang lain.
2. Siswa yang tekun merasa temannya yang kurang mampu hanya menumpang pada hasil jerih payahnya.
3. Kemungkinan akan terjadi keributan di kelas bila guru tidak bisa menanganinya dengan baik.[17]

d. Langah-langkah Strategi *Bowling* Kampus

Adapun langkah-langkah strategi *bowling* kampus adalah :

1. Bagilah siswa menjadi beberapa tim beranggotakan tiga atau empat orang. Perintahkan tiap tim memilih nama organisasi (tim olahraga, perusahaan, kendaraan bermotor, dll).

[17]*Ibid*, hlm. 171-173

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Beri tiap siswa sebuah kartu indeks. Siswa akan mengacungkan kartu mereka untuk menunjukkan bahwa mereka ingin mendapatkan kesempatan menjawab pertanyaan. Format permainannya sama seperti lempar koin: Tiap kali anda mengajukan sebuah pertanyaan, anggota tim boleh menunjukkan keinginannya untuk menjawabnya.
3. Jelaskan aturan berikut ini :
   a) Untuk menjawab sebuah pertanyaan acungkan kartu kalian.
   b) Kalian dapat mengacungkan kartu sebelum sebuah pertanyaan selesai dibacakan, jika kalian merasa sudah mengetahui jawabannya, segera setelah kali melakukan interupsi pembacaan pertanyaan itu dihentikan.
   c) Ketika seorang siswa memberikan jawaban yang salah, tim lain bisa mengambil alih untuk menjawab (mereka dapat mendengarkan seluruh pertanyaan jika tim lain menginterupsi pembacaan pertanyaan).
4. Setelah semua pertanyaan diajukan. Jumlahkan skornya dan umumkan pemenangnya.
5. Berdasarkan jawaban permainan, tinjaulah materi yang belum jelas atau yang memerlukan penjelasan lebih lanjut.[18]

Langkah-langkah pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberi siswa kesempatan untuk berperan aktif dalam aktifitas belajar sehingga guru tidak terlalu mendominasi proses pembelajaran.

[18]Melvin *Op.Cit*, hlm. 170.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Tinjauan Hasil Belajar

a. Hasil Belajar

Hasil belajar ini terdiri dari dua kata yang mempunyai makna yang berbeda antara hasil dan belajar. Hasil adalah sesuatu yang diadakan, dibuat, dijadikan dan sebagainya oleh usaha.[19] Sesuai dengan Kamus Bahasa Indonesia bahwasanya hasil itu merupakan sesuatu yang diperoleh oleh suatu usaha atau kegiatan tertentu. Sedangkan belajar itu adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan ketrampilan, memperbaiki prilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.[20] Menurut Witherington menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.[21] Jadi bahwasanya belajar itu merupakan suatu proses kegiatan untuk mencapai perubahan pada berbagai aspek, baik aspek pengetahuan, ketrampilan dan juga sikap.

Agus Suprijono menjelaskan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertain-pengertian, sikap-sikap, dan keterampilan. Selanjutnya Agus menjelaskan hasil belajar itu berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual terdiri dari kemampuan analitis-

[19] Hoetomo,*Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Mitra Pelajar, 2005,hlm. 183

[20] Suyono dan Hariyanto,*Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Konsep Dasar)*, Bandung:PT Rosda Karya, 2011, hlm. 9

[21]*Ibid*, hlm. 11-12

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

analitis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Kemampuan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima objek tertentu Objek berdasarkan penelitian objek tersebut. Sikapberupa kemampuan menginternalisasikan dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.[22]

Menurut Dimyati dan Mujiono hasil belajar adalah " hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagaian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.[23]

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kompetensi yang dikuasai oleh siswa setelah menerima pengetahuan dalam proses pembelajaran dalam bentuk angka dan hasil tes

[22]Agus Suprijono, *Cooperative Learnig*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009, hlm.76
[23] Dimyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006, hlm. 3

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

setelah mengalami proses kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kompetensi yang dicapai oleh siswa dalam bentuk angka-angka dari hasil tes setelah proses kegiatan pembelajaran melalui penerapan strategi *bowling* kampus. Untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran dilakukan evaluasi hasil belajar.

b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Aunurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar siswa disamping ditentukan oleh faktor-faktor internal juga dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal. Adapun faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah :

a. Ciri khas/karakteristik siswa
b. Sikap terhadap belajar
c. Motivasi belajar
d. Konsentrasi belajar
e. Mengelola bahan belajar
f. Menggali hasil belajar
g. Rasa percaya diri
h. Kebiasaan belajar[24]

Faktor eksternal adalah segala faktor yang ada di luar diri siswa yang memberikan pengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar yang dicapai siswa. Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain adalah :

[24] Aunurrahman,*Op.Cit*,hlm. 177.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

a. Faktor guru, dalam ruang lingkupnya guru dituntut untuk memiliki sejumlah ketrampilan terkait dengan tugas-tugas yang dilaksanakanya. Adapun ketrampilan yang dimaksud adalah :

1) Memahami siswa
2) Merancang pembelajaran
3) Melaksanakan pembelajaran
4) Merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran
5) Mengembangkan siswa untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang di milikinya.

b. Faktor lingkungan sosial (termasuk teman sebaya), lingkungan sosial dapat memberikan pengaruh positif dan dapat pula memberikan pengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa.

c. Kurikulum sekolah, dalam rangkaian proses pembelajaran disekolah, kurikulum merupakan panduan yang dijadikan sebagai kerangka acuan untuk mengembangkan proses pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Sarana dan prasarana, sarana dan prasarana pembelajaran merupakan faktor yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keadaan gedung sekolah dan ruang kelas yang tertata dengan baik, ruang perpustakaan sekolah yang teratur, tersedianya fasilitas kelas dan laboratorium, tersedianya buku-buku pelajaran, media/alat bantu belajar merupakan komponen-komponen penting yang dapat mendukung terwujudnya kegiatan-kegiatan belajar siswa.[25]

[25] *Ibid*, hlm., 178.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar siswa itu bisa dipengaruhi oleh diri siswa itu sendiri, terutama kemampuan yang dimilikinya, serta faktor lingkungan di sekitar siswa. Strategi pembelajaran yang salah dipakai oleh seorang guru dalam sustu proses pembelajaran termasuk salah satu faktor eksternal yang bisa mempengaruhi hasil belajar siswa.

c. Hubungan Strategi *Bowling* Kampus dengan Hasil Belajar Siswa

Menurut Purwanto, berhasil atau tidaknya perubahan dalam hasil belajar siswa salah satu nya di pengaruhi oleh faktor guru dan cara mengajarnya. Saat anak belajar di sekolah, faktor guru dan cara mengajarnya merupakan faktor yang penting. Sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahanya pengetahuan yang dimiliki guru dan bagaimana cara guru mengajarkan pengetahuan tersebut kepada siswanya turut menentukan hasil belajar yang akan dicapai.[26] Menurut Purwanto di atas guru dan cara mengajarnya merupakan faktor terpenting untuk menentukan hasil belajar siswa, jadi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus mengatur cara mengajar guru agar pembelajaran lebih menarik, dalam hal ini guru bisa menerapkan strategi *bowling* kampus.

Strategi *bowling* kampus merupakan cara belajar yang mengutamakan kerjasama antar sesama anggota kelompok dalam suatu tim dengan pola permainan yang dirancang oleh guru. Dalam penerapan

[26]Muhammad Thobroni, Arif Mustafa,*Belajar dan Pembelajaran (Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional)*, Yogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013, hlm. 23

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

strategi *bowling* kampus, siswa melakukan pertandingan permainan tim yang berupa soal yang telah disediakan oleh guru, dan kelompok yang mencapai skor kelompok tertinggi akan menjadi pemenang. Strategi *bowling* kampus merupakan strategi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan tim atau kelompok kecil dalam suatu kelas.[27] Pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok sangat membantu siswa, terutama siswa yang mempunyai kemampuan akademik yang rendah. Melihat dari pengertian tersebut Sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yaitu: senang bermain, senang bergerak, senang bekerja sama dalam kelompok, senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung.

Sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar di atas hendaknya seorang guru sekolah dasar seyogyanya merancang pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan didalamnya, dan juga adanya sistem bekerja dalam kelompok. Dengan memperhatikan karakterisitik siswa sekolah dasar, maka strategi *bowling* kampus cocok untuk digunakan pada jenjang Sekolah Dasar, karena strategi *bowling* kampus adalah sebuah strategi yang di dalamnya ada unsur permainan dan kerjasama dengan kelompok.Dengan penerapan strategi *bowling* kampus ini siswa akan berlomba-lomba untuk mendapatkan kemenangan yang berimbas pada hasil belajar siswa.

[27]Melvin *Op.Cit*, hlm. 189.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan dengan peneliti laksanakan adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ikar Nila, Lusi Eka Afri dan Hera Deswita. Dengan judul " Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi *Bowling Kampus* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Rambah Samo"[28] Adapun persamaan yang dilakukan Ikar Nila dkk dengan yang dilakukan peneliti adalah terdapat variabel X dan Y yaitu sama-sama menggunakan strategi *bowling* kampus dan sama-sama meningkatkan hasil belajar. Sedangkan perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Ikar Nila dkk dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian yang dilakukan Ikar Nila dkk adalah eksperimen semu(kelas control dan kelas eksperimen) sedangkan jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dan yang menjadi perbedaan dari penelitian ini adalah peneliti sebelumnya menerapkan pada siswa tingkat menengah sedangkan peneliti mencoba menerapkan strategi *Bowling* Kampus pada tingkat SD sehingga penelitian ini layak untuk dicoba, yang mana penelitian tentang penerapan strategi *Bowling* Kampus pada tingkat sekolah dasar tidak pernah diteliti sebelumnya.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Teti Herlinda yang berjudul "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif *Bowling* Kampus untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Koloid di Kelas XI SMAN 01 Rengat

[28]Ikar Nila, Lusi Eka Afri dan Hera Deswita."*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Bowling Kampus Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Rambah Samo"*. Skripsi, FKIP, Universitas Pasir Pangaraian, 2015.

Barat"[29]. Adapun persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Teti Herlinda dengan yang dilakukan peneliti yaitu pada variabel X dan Y yaitu sama-sama menggunakan strategi *bowling* kampus dan sama-sama meningkatkan hasil belajar. Sedangkan perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Teti Herlinda dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian yang dilakukan Teti Herlinda adalah eksperimen (kelas control dan kelas eksperimen) sedangkan jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dan yang menjadi perbedaan dari penelitian ini adalah peneliti sebelumnya menerapkan pada siswa tingkat menengah sedangkan peneliti mencoba menerapkan strategi *Bowling* Kampus pada tingkat SD sehingga penelitian ini layak untuk dicoba, yang mana penelitian tentang penerapan strategi *Bowling* Kampus pada tingkat sekolah dasar tidak pernah diteliti sebelumnya.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran IPA masih didominasi oleh cara mengajar guru dengan menggunakan strategi konvensional seperti tanya jawab dan ceramah yang cenderung terbatas sehingga kurang melibatkan aktivitas siswa melekukan kegiatan, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan kegiatan belajar siswa belum menyentuh ranah afektif dan psikomotor yang berkenaan dengan proses pengembangan kemampuan dalam hasil belajar yang diharapkan. Hal ini mengakibatkan tidak tercapainya standar kompetensi

[29] Teti Herlinda. *"Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Bowling Kampus untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Koloid di Kelas XI SMAN 01 Rengat Barat*. Skripsi, FKIP, Universitas Riau, 2012.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

kelulusan sekolah dalam kurikulum pendidikan yang menekankan pemberian belajar langsung pada siswa dalam menuntut memiliki berbagai kemampuan yang sesuai dengan kriteria hasil belajar.

Untuk mencapai standar kompetensi mata pelajaran IPA serta kompetensi kelulusan sekolah, guru perlu mengubah strategi mengajar yang lama dengan strategi yang baru yang memungkinkan siswa aktif dalam pembelajaran untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Strategi permainan *bowling* kampus adalah strategi yang bertujuan untuk menguatkan dan mengikhtiarkan poin-poin penting dalam pembelajaran. Strategi ini didalamnya terdapat unsur permainan yang melibatkan siswa langsung dengan menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan, pada penerapannya siswa dituntut untuk bermain menjawab pertanyaan sebanyak-banyaknya untuk bisa memenangkan pertandingan, sehingga siswa mampu mengingat pembelajaran yang telah diberikan yang berimbas pada hasil belajar siswa.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui Strategi *Bowling* Kampus dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 030 Pulau Permai Kecamata Tambang Kabupaten Kampar.

E. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Adapun indikator guru dalam proses pembelajaran dengan strategi *bowling* kampus adalah :

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1) Guru membagi siswa menjadi beberapa tim/kelompok kecil beranggotakan 3 atau 4 orang.
2) Guru memberi tiap siswa sebuah kartu indeks
3) Guru menjelaskan aturan permainan.
4) Guru menjumlahkan skor setelah semua pertanyaan diajukan dan mengumumkan pemenangnya.
5) Guru meninjau ulang materi pembelajaran yang belum jelas berdasarkan hasil jawaban permainan.

b. Aktifitas Siswa

Adapun indikator aktifitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi *bowling* kampus adalah :

1) Siswa duduk berdasarkan tim/kelompok mereka.
2) Siswa menerima kartu indeks dari guru.
3) Siswa mendengarkan aturan permainan dari guru.
4) Siswa memperhatikan guru menjumlahkan skor dan mendengarkan tim/kelompok yang menang.
5) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait pemahaman materi yang belum jelas.

2. Indikator Hasil Belajar Siswa

Indikator keberhasilan penelitian ini diukur apabila hasil belajar siswa 75% dari seluruh siswa mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan.[30]Adapun KKM yang telah ditetapkan sekolah adalah 70. Artinya dengan persentase tersebut hampir keseluruhan hasil belajar siswa telah mencapai KKM yang telah ditetapkan.

[30]Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan,* Bandung: Remaja Rosda Karya, 2008, hlm 257

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau